

En klassiker för Drakar & Demoner Trudvang

DEN VITA DUVAN

UPPLÄSES FÖR SPELARNA

En mulen och regnig vårdag vandrar ni in i den lilla fiskebyn Glittne på östra Dalheim. Den enda logi ni kan finna är ett litet värdshus, Vita Duvan, som ligger på en kulle strax utanför byn. Värdshuset är trevligt och maten är god. Det drivs av det äkta paret Denno och Sanni. På värdshuset finns ytterligare tre gäster: Isalo, Stephan och Lene. Alla är beredda att slå sig i samspråk med er. De två sistnämnda är särskilt nyfikna att få reda på vad som händer på fastlandet.

Framåt eftermiddagen kommer Dennos bror Sarmo på besök för att slakta grisar. Han stannar kvar på middag. Efter middagen, när mörkret fallar på, tänder Denno brasan i öppna spisen och stänger fönsterluckorna. Isalo vill spela bräde. Sönderrivna moln driver över natthimlen. Det finns en tunn månskära i skyn. En kylig bris blåser ut mot havet.

Plötsligt bryts idyllen av att man hör vilda skrik nerifrån byn. Någonstans därnere börjar det brinna. Om man lyssnar skarpt kan man höra rop med kvackande röster. Det verkar som om dessa närmar sig värdshuset, och plötsligt borrar sig en vitfjädrad pil in i springan mellan två fönsterluckor på den norra väggen. Den Vita Duvan är under attack. Äventyret kan börja.

DEN VITA DUVAN

Den Vita Duvan är byggd av vitt tegel som de flesta andra byggnaderna på Dalheim. Den har två våningar. Dessutom är det möjligt att ta sig upp på det platta taket. Fönstren saknar glasrutor, och kan endast tillslutas med fönsterluckor av trä. Golv, inredningsdetaljer och innerväggar är byggda av rejäla träplankor.

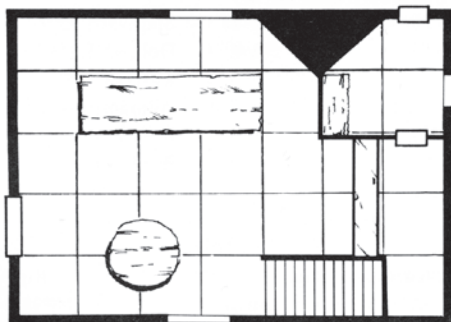
I gillesstugan står ett långbord och ett runt bord, omgivna av en mängd pallar. Bakom en massiv bardisk residerar Denno när det finns kunder. I köket finns hans hustru med all den utrustning som behövs för att laga goda måltider.

Om man vandrar upp för den stabila trätrappan kommer man upp till andra våningen där sovrummen ligger. Deras dörrar är gedigna och kan reglas från insidan. I gästrummen finns sängar och en skänk med en balja.

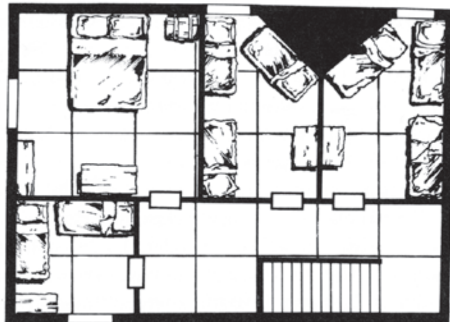
I det första rummet bor Isalo. Han använder sängen som står mot skorstensstocken. Han har ryggsäck med användbar utrustning liggande under sängen. Där ligger också hans brynja och svärd.

I det innersta gästrummet bor Stephan och Lene. Deras ryggsäckar står lutade mot väggen, lastade med deras utrustning.

I Dennos och Sannis sovrum finns en dubbelsäng, ett linneskåp, ett skrivbord med skrivverktyg och pergament av dålig kvalitet, och en liten låst



BOTTENVÅNINGEN



ÖVERVÅNINGEN

kista med deras dyrbara ägodelar. I kistan ligger 75 guldmynt, 58 silvermynt och 28 kopparmynt. Där finns också 1 dos läkeörter (läker 1T3 valfria kroppspoäng om den skadade vilar ett dygn). Kistan väger 30 kg.

SPELLEDARENS ROLLPERSONER

Värdshusvärden Denno (35 år)
FYS +1, SMI -1, KAR +2.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Handel FV 16, Tala röna FV 12.
Fördjupningar: Boskapsskötare (gris), Köpslå, Läsa och skriva (röna), Sagoberättare,
Stridskapacitet: 8 SP.
Träklubba (ligger under bardisken), 1T10 (ÖP 10).



Denno är en jovalisk härskare över Vita Duvan. Han gillar att umgås med folk och kan dra en otrolig mängd osannolika historier för att underhålla sina kunder. Han föder upp svin vid sidan av krögarverksamheten. Denno är den ende skrivkunnige i byn, och fungerar därför som skrivare vid de mycket sällsynta tillfällen någon i byn kan behöva något sådant. Han är mycket fet (ca 135 kg), vilket är förorsakat av att han älskar sin hustrus goda mat.

Den ende form av stridserfarenhet Denno har är att kasta ut bråkiga kunder. Under anfallet kommer han att försöka ligga lågt, eftersom han inser att han inte är någon kämpe. Tränger piraterna in i värdshuset kommer kommer han att strida mot dem med sin träpåk.

Värdshusvärdens hustru Sanni (34 år)
STY -1, INT +1, KAR +1.
Kroppspoäng: 24.
Färdigheter: Handel FV 14, Hantverk (mjuka material) FV 9, Tala röna FV 16,
Fördjupningar: Matlagning.
Stridskapacitet: 5 SP.
Dolk, 1T10 (ÖP 10).

Sanni är en liten mager kvinna som mest håller till i köket. Hon är en duglig kokerska och serverar rejäla portioner. Ingen brukar behöva gå hungrig från en av hennes middagar. Under anfallet kommer hon bara att försöka hålla sig undan, t.ex. genom att gömma sig i skafferiet under köksgolvet.

Värdshusvärdens bror Sarmo (32 år)
STY +4, FYS +2, SPI -1.
Kroppspoäng: 29.
Färdigheter: Skötsel (gård) FV 16.
Fördjupningar: Boskapsskötare (gris), Slakt och styckning.
Stridskapacitet: 20 SP.
Kortsvärd, 1T10 (ÖP 10).

Sarmo föder upp svin. Dessutom är han byns slaktare. Han har idag slaktat några av Dennos svin, och han dröjer sig kvar i samspråk med sin bror. Han har sitt arbetsredskap, slaktarkniven, med sig. Den räknas som ett kortsvärd. Sarmo är en tapper man och inser behovet av att hålla piraterna borta, men han tar inga onödiga risker.

Rortväktare Isalo (27 år)
STY +2, FYS +2, INT -2.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Läkekonst FV 10, Religion (nidendomen) FV 12, Riddjur FV 15, Strid FV 16, Tala röna FV 11.
Fördjupningar: Beriden strid, Heraldik, Spelstrateg, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 31 SP.
Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Dolk, 1T10 (ÖP 10).
Två kastyxor, 1T10 (ÖP 10). Ringbrynja RV 5.
45 silvermynt.
Gudapoäng: 12.
Böner: Väderhägn (nivå II).

Isalo är en nidendomsk riddare sedan några år tillbaka. Han är djärv och har stridit mycket. En konsekvens av detta är att han har förlorat sin vänstra arm ovanför armbågen. Tyvärr är Isalo också mycket dum, vilket gör att han ofta beter sig dumdristigt och tar helt onödiga risker. Spelledaren kan utnyttja detta på många olika sätt under belägringen. Isalo bor ensam i ett tremannarum, men är beredd att dela det med andra om det skulle behövas.

Han är för närvarande på pilgrimsfärd till en helgedom. Han har beslutat sig för att stanna på Den Vita Duvan några dagar för att vila. Hans häst Kansalo finns i en ladugård nere i byn och Isalo vill gärna försöka rädda den undan piraterna.

Isalo bär alltid en tunika som är välsignad av självaste Ovus och ger därför ett gudomligt skydd. Tunikan har rustningsvärde 6 och detta värde räknas till Isalos vanliga rustning.

Stephan Svarthök (24 år)
STY +1, SMI +2, SPI -1.
Kroppspoäng: 27.
Färdigheter: Lönndom FV 16, Rörlighet FV 14, Tala röna FV 8, Tala vrok FV 12.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Gömma sig, Klättrarvana, Låsdyrkning, Längdhopp, Smyga, Tjuvlyssna.
Stridskapacitet: 21 SP.
Dolk, 1T10 (ÖP 10). Slunga, 1T10 (ÖP 10). Läderrustning RV 3. 10 guldmynt. 54 silvermynt, 13 kopparmynt.

Lene Svarthök (24 år)
STY -1, SMI +2, SPI +1.
Kroppspoäng: 25.
Färdigheter: Geografi FV 6, Handel FV 15, Lönndom FV 12, Rörlighet FV 16, Tala röna FV 8, Tala vrok FV 15.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Gömma sig, Klättrarvana, Längdhopp, Smyga, Tjuvlyssna.
Stridskapacitet: 26 SP.
Dolk, 1T10 (ÖP 10). Läderrustning RV 3. 14 silvermynt. 22 kopparmynt. Halsband (värt 250 sm).

Stephan och Lene som bor i det lilla rummet, är man och hustru. De är äventyrare med liten respekt för rättvisan. De säljer sina tjänster till högst-



bjudande. Orsaken att de befinner sig på Dalheim är att de har beslutat att ligga lågt ett tag. På fastlandet finns det osympatiska människor som alltför gärna skulle vilja tala med paret. Parets enda intresse när striderna bryter ut är att undkomma helskinnade. De kommer inte uppoffra sig på något sätt för någon annan, och kommer att försöka fly på egen hand så snart tillfälle yppar sig. För varandra är de dock redo att riskera livet.

OBS: Stephen och Lene har vrok som modersmål. De övriga personerna har röna som modersmål och talar vrok dåligt eller inte alls. Spelledaren måste ta hänsyn till detta under äventyret. Tänk också på att alla dalheimare ogillar magi. Skulle någon person använda magi under äventyrets förlopp kommer denna att bli kyligt behandlad av Isalo. De övriga dalheimarna på värdshuset är inte lika hårda i sin attityd, men kommer ändå att betrakta magiutövare med ogillande.

Fiskebyn har anfallits av en skeppslast svarta ankpirater. De flesta är nere i byn och plundrar. Men några har begett sig upp till värdshuset för att genomsöka det. Föga anade de att där finns ett gäng tuffa äventyrare. Eftersom ankorna är svarta och striden utkämpas om natten har alla rollpersoner i värdshuset -5 på Lönndom när de spejar efter en anka som befinner sig i mörker. Men eftersom ankor inte har mörkersyn kommer de att vara tvungna att använda facklor för att kunna se ordentligt.

Standardpirat (5-7 stycken)
FYS +2, SMI +2, SPI -1.
Kroppspoäng: 18.
Färdigheter: Handel FV 8, Rörlighet FV 16, Sjöfart FV 8, Tala vrok FV 8,
Fördjupningar: Dyka, Höjdhopp, Klättrarvana, Längdhopp, Simma, Sjövana, Skeppsvana, Värdera.
Stridskapacitet: 24 SP.
Jaktbåge, 1T10 (ÖP 10). Koger med 20 pilar.
Handyxa, 1T10 (ÖP 10). Liten sköld.
Läderrustning RV 3. 1T6+2 silvermynt.



Piratledaren Marius Storfot (medlem i QQQ)
FYS +2, INT +2, KAR -1.
Kroppspoäng: 18.
Färdigheter: Handel FV 10, Rörlighet FV 16, Sjöfart FV 16, Tala röna FV 6, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Dyka, Höjdhopp, Klättrarvana, Längdhopp, Navigera, Simma, Sjövana, Skeppsvana, Värdera.
Stridskapacitet: 34 SP.
Lätt armborst, 1T10 (ÖP 9-10). Koger med 20 skäktor (varv 3 kantade med vita ankfjädrar).
Handyxa, 1T10 (ÖP 10). Liten sköld.
Läderrustning RV 3. 5 guldmynt.

Marius (som alla medlemmar i QQQ) avskyr vita ankor och om det finns någon sådan köpmansanka på värdshuset försöker Marius att ordna så att denne blir tillfångatagen.

Spelledaren bör anpassa antalet pirater i attacken med hänsyn till dugligheten hos spelarnas rollpersoner.

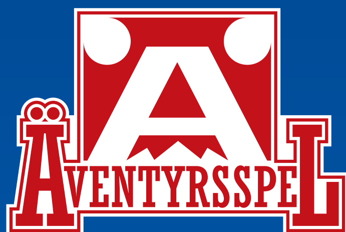
Först kommer piraterna att helt enkelt försöka stövla in på värdshuset. Detta lär spelarna kunna sätta stopp för. Existensen av dugliga stridsmän kommer att göra piraterna än mer intresserade av att plundra värdhuset, eftersom kämpar ofta har pengar med sig. Ankorna kommer att omringa Den Vita Duvan, och kommer att försöka genomföra stormningsförsök senare under natten. Marius är en duglig ledare, och ankorna kommer därför inte att försöka med några ”japanska” självmordsstormningar.

Marius håller sig litet grann i bakgrunden, men ingriper direkt i strider om det skulle behövas. Om han stupar eller blir medvetslös avbryter ankorna anfallet och försöker inte med några nya angrepp. Detsamma händer om fem vanliga ankor har dödats eller slagits medvetslösa. Men om rollpersonerna skulle tillfångataga en anka, så ger de inte upp utan försöker hela natten att befria sin kamrat.

Under nattens lopp ansluter sig om spelledaren önskar ytterligare 1T6 standardankor till styrkan. Skulle ankorna behöva olika former av utrustning (t.ex. rep och änterhakar) kan de hämta dem ombord på skeppet. Det tar ungefär 20 minuter innan någon som sänds iväg på ett sådant uppdrag kommer tillbaka. Det går att förhandla med ankorna (om spelarna kommer på idén). Men Marius kräver alla deras värdefulla ägodelar för att släppa spelarna. Vita ankor tillåts inte att undkomma. Isalo är inte beredd att förhandla utan anser att man ska slåss. I gryningen avbryts angreppet och ankskeppet seglar iväg.

Text: Anders Blixt.
Bild: Nils Gulliksson.

Den Vita Duvan publicerades för första gången i Sinkadus nr 3, 1985. Denna konverterade version publiceras med tillstånd från Riotminds.


ÄVENTYRSSPEL